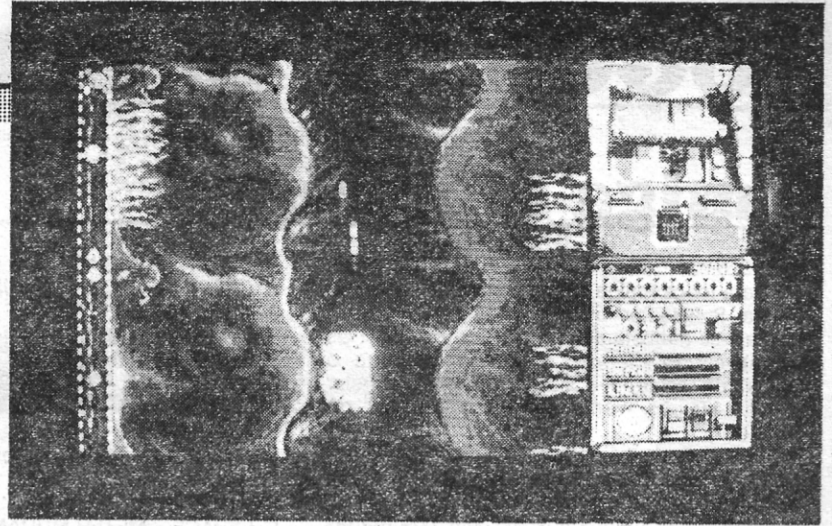


007 DE VOLTA COM TODO O VAPOR



Um Lotus Esprit Turbo, à prova de água, é o veículo que transporta Bond... James Bond

Título: «The Spy Who Loved Me»
Gênero: Acção/perícia
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

As aventuras do agente secreto 007 já têm uma certa tradição nos computadores e tem sido a Domark a assegurar a sua produção.

Desta vez também é a Domark que assegura a adaptação aos computadores de um clássico interpretado por Roger Moore.

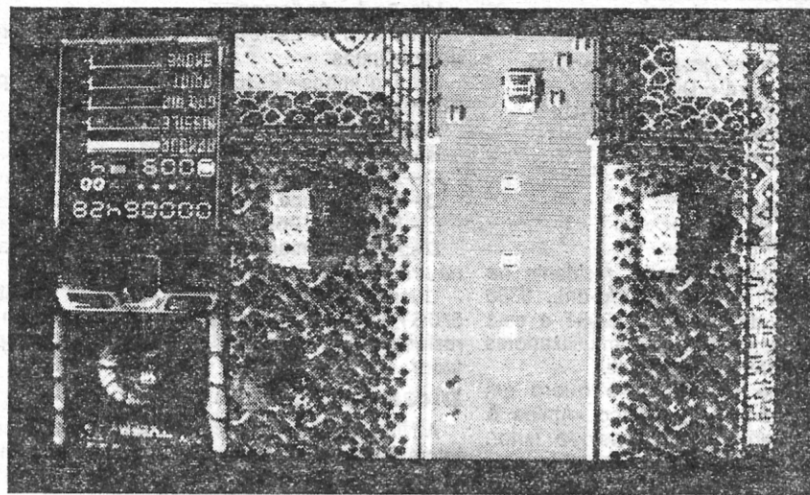
O agente secreto indestrutível conta em **The Spy Who Loved Me** com a ajuda da agente do KGB Anya Amarova (pelo menos no filme, que no jogo ainda não se viu sombra desta agente estonteante), para acabar com os planos de Karl Stomberg que ameaça o mundo com a retenção de um par de submarinos nucleares.

Lógico será que também este título siga as pegadas dos anteriores e apresente uma solução de jogo muito semelhante à já vista em **License to Kill**, com um mesmo método para jogar.

A panorâmica oferecida, é uma vista aérea tipo **Spy Hunter** e também aqui o Lotus se pode transformar em lancha sempre que enfrenta a água, ou em em anfíbio, quando as paragens são mais agrestes. Tal como acontecia em **Spy Hunter**, também agora é possível, em níveis avançados, entrar com o Sprit Turbo para o interior de uma camioneta, mas com o fim de reequipar o veículo dos pés à cabeça (ou das rodas ao tejadilho).

De um modo geral, a versão Amiga de **TSWLM**, conta com poucas novidades em relação às anteriores adaptações, mas uma boa notícia para os adeptos da bondmania é o jogo ser agora mais acessível e já não possuir aquela dificuldade irritante e fatigante, comum a todos os títulos anteriores, que transformava o 007 no ser mais desprotegido à superfície do planeta.

Depressa se descobre que não é à pressa que as coisas se resolvem e ganha-se mais em passear domingueiramente o Sprit

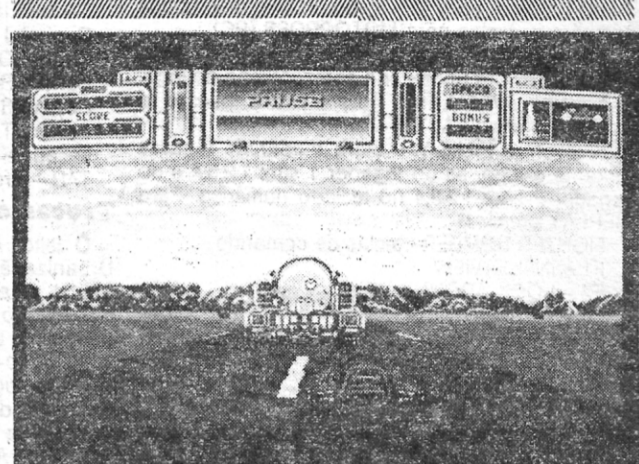


Um regresso feliz aos computadores, do agente secreto 007

Turbo, do que optar por grandes velocidades que levem a atropelamentos em massa e derrapagens no óleo (sempre que o Lotus sai da estrada, diminui a sua barra de protecção e o veículo fica mais vulnerável).

Com seria de esperar, **The Spy Who Loved Me** vai estar disponível de Amiga a Spectrum, incluindo PC!

Gráficos: 84%
Animação: 86%
Som: 80%
Jogabilidade: 86%
Dificuldade: 68%
Conselho: A comprar, sem dúvida



Não se joga muito, nesta segunda parte de «Fire & Forget II»

CONFRONTO DE MÁQUINAS

Um acordo entre a editora francesa Titus e a Taito levou à criação da máquina de jogos **Fire & Forget II** (a primeira parte apareceu nos computadores, há algum tempo).

Título: «Fire & Forget II»
Gênero: Acção (???)
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Como seria de esperar, que o público tem muita força nestas coisas de exigir conversões, o **Fire & Forget II** chegou agora também aos computadores.

Quem já espreitou a fotografia ficou guloso por saber mais coisas, porque não é todos os dias que surgem jogos de estrada com a qualidade gráfica deste e acima de tudo com uma animação superveloz, daquelas em que é difícil vislumbrar o que se cruza conosco na estrada (neste aspecto o **F&F II** faz forte concorrência a **Combo Racer** ou a **Super Hang-On**).

O aborrecido é o jogo não ter só virtudes e o ponto mais condenável apontar para o facto de o carro, que deveria ser pilotado pelo jogador, fazer as curvas da estrada sozinho, bastando para isso abandonar o «joystick» (dispensava-se bem, este modo permanente de piloto automático!)

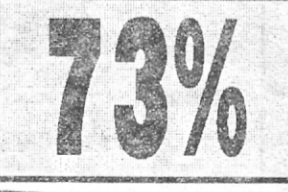
Não se compreende porque terá a Titus enveredado por esta solução, mas é certo que optar por este método de jogo enfraqueceu ainda mais um índice jogável que já em si não era coisa boa. As ultrapassagens doidas de **Out Run** ou do segundo nível de **Batman** são bem mais divertidas do que este confronto de carros, à francesa...

Assim, ficamos com uma conversão graficamente bonita e com movimentos rápidos para quem procura velocidade, mas que, quando jogada, não consegue ser mais do que um tiro-neles em estrada, onde a sorte contribui, mais do que a pontaria, para acertar nas máquinas que mexem e aguardam com ansiedade um «boom».

O «deixa cá ver se é desta que acerto no imbecil do caminhão» é repetido vezes sem conta.

Mas não se desconsolam, porque a versão chegada aqui, às masmorras tem instalado na **intro** um jogo de **Pacman** igualzinho ao original das arcadas (está bem, está bem... mais pixel, menos pixel). Pela pressão do botão direito do rato, abandona-se o **Pacman** e espreita-se o **Fire & Forget II**.

Gráficos: 77%
Animação: 88%
Som: 72%
Jogabilidade: 55%
Dificuldade: 73%
Conselho: é melhor de ver, do que de jogar.



VÊM AÍ...

Wingleader — Um «shoot'em up» a 3D, com algumas inovações por parte da Origin. O jogo só deve estar pronto em 1991, mas desde já a Origin garante um novo método na concepção de jogos de combate aéreo a 3 dimensões. Este método buscará a qualidade cinematográfica, não muito comum neste tipo de jogos.

INVESTIGAÇÃO DE CRIME EXIGE DOMÍNIO DE INGLÊS

Não é costume a US Gold apostar no mercado de jogos de estratégia (ou pelo menos, nos que fogem à acção em larga escala).

Título: «Murder»
Gênero: Estratégia/investigação
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

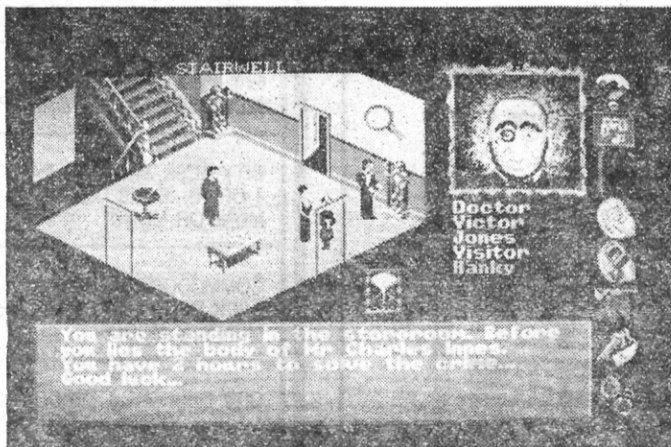
Murder é a excepção à regra e tem por base a investigação de um assassínio brutal, assumindo o jogador o papel de um detective amador que tem o título pomposo de lorde Alfred Andrews Sleuth.

A acção começa em 1941 e é preciso descobrir, em duas horas, quem cometeu o crime, procurando-se apresentar provas concretas ao juiz (quando já temos provas satisfatórias contra alguém, prendemo-lo, mas, geralmente, o suspeito não é considerado culpado, por serem precisas ainda mais provas).

O casarão é enorme e possui três pisos recheados de objectos suspeitos, «madames» finas, cavalheiros com passados curiosos e um exército de criadagem. É preciso interrogar esta gente toda e analisar, com muita perspicácia, os objectos presentes no local do crime, proceder a interrogatórios anotando sempre tudo no bloco de notas, recolher impressões digitais e até é possível perguntar aos personagens, em cena, a sua opinião acerca do relacionamento entre as pessoas X e Y. Tudo isto pode ser feito, de um modo muito simples, através de um «menu» carregado de ícones de uso intuitivo (é este o grande trunfo de **Murder**: a evidência de operações, que não seria de esperar num jogo que julgaríamos, à partida, complexo de se mexer).

Os personagens (todos eles suspeitos de princípio) deslocam-se em cenários tridimensionais, que embora sejam em vários tons de cinzento, são, no entanto, visíveis e claros. Afinal, é o que se pretende e não dar cor, talvez tenha sido uma boa ideia.

A exigência principal que **Murder** faz, além de um espírito atento e muita paciência (a chave de sucesso dos bons detectives, que fazem algo mais do que acusar mordomos), é o domínio absoluto



Com cenários simples, mas bem elaborados, «Murder» é o grande jogo do momento. Quem será o assassino?

da língua inglesa. E por demais importante compreender tudo o que é dito nos depoimentos, para se garantir uma boa relação entre os dados recolhidos. De outra forma, é como jogar no escuro. Sem conhecimentos profundos de inglês, nada feito.

Gráficos: 82%
Animação: 91%
Som: 77%
Jogabilidade: 92%
Dificuldade: 96%
Conselho: só para quem domina bem o Inglês.



SAMSUNG
Computadores

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE **SETÚBAL**

G. E. O. Informática

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75

XT
XT 20 Mb

PREÇOS
sem
CONCORRÊNCIA

OFERTA MONITOR MONOCROM.

• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — ☎ 207 38 11 Ext. 1638
 • PAVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — ☎ 225 36 20

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

Amiga & Amigos

TRÊS dicas curtas e duas listagens de teclas para jogos Amiga e PC abrem a colaboração da Softmaster aqui no Amiga & Amigos. Publicam-se também ajudas para os jogos ST. Os compatíveis PC terão de esperar, porque o material da semana passada dá para entreter por uns tempos. Vamos por isso à carta da Softmaster:

«Vimos por este meio trazer algumas das últimas novidades em dicas para os computadores Commodore Amiga e compatíveis IBM PC.

Em destaque, mandamos as bem procuradas teclas para o FIGHTER BOMBER (na folha anexa), note-se que estas teclas tanto dão para a versão AMIGA como para a versão PC, e mandamos também as teclas para MOTOCROSS (PC).

Ninja Warriors (AMIGA) - Premir o botão direito do «mouse» até aparecer a apresentação do jogo. Leisure Suite Larry (PC) - Para passar a protecção premir ALT + X.

Kick off 2 (AMIGA) - Para mudar de táticas durante o jogo, as do jogador 1 são: 1,2,3,4 e do jogador 2 são: 1,2,3,4 no teclado numérico. Para REPLAY premir R.

- FIGHTER BOMBER- teclas de comando
 F1 - INSIDE VIEW
 F2 - LOOK AROUND VIEW
 F3 - WEAPON VIEW
 F4 - ENEMY VIEW
 F5 - CONTROL TOWER VIEW
 F6 - REAR VIEW
 F7 - LEFT VIEW
 F8 - SATELLITE VIEW
 F9 - TRACK VIEW
 F10 - AIRCRAFT VIEW <8,2,4,6> ROTATE VIEWS <+&-> ZOOM
 R - RADAR RANGE
 U - WEAPON STATUS
 G - LANDING GEAR UP/DOWN
 B - AIR BRAKES
 C - CHAFF
 S - LOCK AIR TARGET
 1 - POWER ON/OFF
 1-0 - POWER (%)
 SHIFT + E - EJECT
 LEFT CURSOR - TURN LEFT
 UP CURSOR - GO UP
 W - WHEEL BRAKES
 P - PAUSE
 RETURN - PICK WEAPON
 F - FLARES

- N - NEXT WAYPOINT
 BACKSPACE - LOCK GROUND TARGET
 0 - AFTERBURNER ON/OFF
 + & - FINE THRUST
 ESC - RETURN TO MENU
 RIGHT CURSOR - TURN RIGHT
 DOWN CURSOR - GO DOWN
 SPACE - FIRE
 MOTOCROSS- Teclas de comando
 G - ACELERAR
 B - TRAVAR
 G + SPACE - METER MUDANÇA
 B + SPACE - REDUZIR MUDANÇA
 4 - ESQUERDA
 6 - DIREITA
 Control J - Muda entre «joystick» e teclado
 Control Q - Salda para o DOS
 Control R - Salda para o «RACE MENU»
 Control S - Sons ON/OFF
 Control T - Música ON/OFF
 Escape - Pausa
 TAB - Próxima selecção

Trocas em Atari

O leitor Filipe Emanuel Amado, residente na Urbanização Ameijeira, Lote C, r/c-dto., 8600 Lagos, é possuidor de um Atari 520ST e está interessado em trocar «software» com utilizadores do mesmo computador. Escrevam-lhe.

«Chamo-me Filipe E. Amado e quero em primeiro lugar felicitá-lo pelo espaço «Amiga & Amigos» do qual eu sou um assíduo leitor. Seguem-se algumas dicas para os computadores Atari ST e Amiga.

Ninja Warriors- Carregando em Alternate escrevam:

- Snow White - O Ninja fica pequeno.
 Cheddars - Créditos infinitos.
 Open the pod bay doors, hal - Estrelas infinitas.
 May the force be with you - Energia infinita.
 Way factor one, Mr Sulu - Passa níveis.
 Dynamite Dux- No «screen» de entrada escrevam «cheat» e carreguem de F1 a F6 para passar níveis, ou durante o jogo escrevam «Nude» e serão directamente transportados para o subnível de «boxe».

Rick Dangerous - Escrevam «pooky» no «hi-score» e continuarão do nível onde estavam.

Para Amiga

Unreal- Depois do ecrã com as balas em

vectores escrevam ORDIOLOGICUS e terão energia infinita e na fase de 3D se carregarem em Return passarão para o nível a seguir.

Roller Coaster Rumble (códigos):
 Eatme AAAGGG ALIENS
 COFFEE 2ARNIE FIGHT
 TERRER

Ghaults and Gharts- Ponham o jogo, carreguem em Fire para começar e escrevam: «Stephen Broadhurst»; serão invencíveis.

Thunderbirds (códigos)-
 Missão L - Recovery
 Missão 3 - Aloysius
 Missão 4 - Anderson
 Cybernoid II- Escrevam Necronomicon e terão vidas infinitas.

Spitting Image- Escolham as personagens por esta ordem:

- A - Reagan, Pope
 B - Gorbachev, Pope
 C - Ayatollah, Pope
 D - Batha, Pope
 E - Margaret, Pope

Disponho de mais algumas coisas que enviarei noutra altura...

Quero apenas acrescentar que tenho um Atari 520 ST e que gostaria de trocar «software» com os restantes leitores possuidores do mesmo computador.

Dicas para Amiga

A Nine Bit Amiga, de Faro, enviou um conjunto interessante de dicas para o Amiga. Algumas, nunca vistas por aqui.

SUPER CARS - Escrevam os códigos:
 ODIE - Começam no 2.º nível com VAUG
 BIG C - Começam no 3.º nível com PARSEC
 TURBO

RICH - Começam no 1.º nível com muito dinheiro

AFTER THE WAR - Código da 2.ª parte: 101069
 DYTER 07 - Quando o «screen» inicial do helicóptero aparecer, escrevam «GGIB», terão activado o «cheat mode». Comecem o jogo normalmente. Quando estiverem na base, teclem W para armas, teclem S (em qualquer altura) para escudos e L para passar de nível.

LEONARDO - Códigos:
 EMMENTALER - Nível 10
 ALPHORN - NÍVEL 20
 MATTERHORN - Nível 30

FREIBIERC - Vidas infinitas

PIPEMANIA - Códigos:

- GRIP - Nível 4
 TICK - Nível 8
 DOCK - Nível 12
 OOZE - Nível 16
 BLOB - Nível 20
 BALL - Nível 24
 WILD - Nível 28

ROTOR - Para diferentes missões teclem:

GAG, SLY ou AWE

P-47 - Nos «high-scores» escrevam «ZEBEDEE», recomecem o jogo e ao carregar em F1 terão vidas infinitas e em F2 passarão de nível.

SPACE ACE - Pausem o jogo, teclem «DODE-MODEXTER», tirem a pausa e vejam...

DENARIS - Para entrarem no «trainer mode» carreguem Z depois de GAME SELECT, liguem o «mouse» no «port 2», carreguem o botão direito enquanto o jogo entra.

SAVAGE - Para terem as 3 vidas no 2.º nível escrevam «SABATTA»

RAIDER - Códigos:
 SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND
 CYBERNOID II - Escrevam «NECRONOMICON»

para vidas infinitas.

SPHERICAL - Códigos:

- Apenas 1 jogador
 RADAGAST - 9
 YARMAK - 19
 ORCSLAYER - 39

SKYFIRE - 59

MIRGAL - 75

Dois jogadores

GHANIMA

GLIEP

MOURNBLADE

JADAWIN

GUMBACHACHMAL

IVANHOE - Quando aparecer o «screen» do rei prisioneiro, teclem «ZOBINETTE». Durante o jogo:

DEL - Desaparecem os inimigos

N - Passa nível

SHADOW WARRIORS - Durante o jogo:

HELP - Passa nível

0 (keypad) - Desaparecem os inimigos

Mais nada por agora. Até à próxima!

Sugestões

A pôr o ponto final por hoje, vem a carta do leitor Thomas Torbando, de Almada, que além de

XXVIII - GUIA TV/«A CAPITAL»

ALGORITMO • INFORMÁTICA



Computadores e Impressoras

▲ HYUNDAI

◀ Commodore

Shine-88

SEIKOSHA

3 RAZÕES PARA NOS VISITAR:

- 1 - Opção de 3 marcas.
- 2 - Preços sem concorrência.
- 3 - Assistência após-venda.

ACEITAM-SE REVENDEDORES

SEDE: R. Conde Redondo, 13-A, r/c - (01) 352 54 11/352 35 95 - 1100 LISBOA

DELEGAÇÃO:

ESCRITÓRIO: Av. Combatentes G. Guerra, Edifício Liz, 9.º Piso, Sala 909 - 2400 Leiria

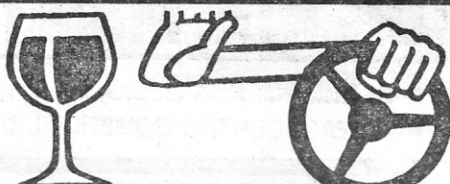
LOJA: C. Comercial D. Diniz, 425 - Telef. 27 646 - 2400 LEIRIA

GRANDE PROMOÇÃO

COMPUTADORES	P. P.	FACILIDADES
CITY DESK, 640 K DE RAM 1 DRIVE, MONITOR MONO	109 900\$00	75 000\$00 + 6 x 6980\$00
PHILIPS 2120-004 XF, 768 K DE RAM 1 DRIVE 3 1/2", MONITOR MONO	139 000\$00	104 500\$00 + 6 x 6900\$00
CITY DESK, 640 K DE RAM 1 DRIVE, 30 MB DISCO, MONITOR MONO	165 000\$00	85 000\$00 + 12 x 7800\$00
COMMODORE PC-20 III XF 640 K DE RAM, 1 DRIVE, DISCO 20 MB, MONITOR MONO	190 000\$00	120 000\$00 + 7 x 12 000\$00
CITY DESK AF, 1 MB DE RAM 1 DRIVE, DISCO 30 MB MONITOR MONO	229 000\$00	134 900\$00 + 8 x 13 370\$00
PHILIPS 3230-044 AF, 1 MB DE RAM 12,5 MHz, VGA, 1 DRIVE 3 1/2", 1.44 MB DISCO INTERNO 70 MB MONITOR MONO VGA 14"	385 000\$00	
CITY DESK AF 386 SX, 2 MB DE RAM, 16 MHz 1 DRIVE 3 1/2" 1.44 MB, DISCO 40 MB MONITOR MONO	399 000\$00	
PHILIPS 3345-044, 80386 SX, 1 MB DE RAM 16 MHz, VGA, 1 DRIVE 3 1/2" 1.44 MB, VGA, DISCO INTERNO 40 MB MONITOR MONO VGA 14"	459 000\$00	
PHILIPS LTP 3230-044, 1 MB DE RAM, LCD VGA, 12 MHz, 1 DRIVE 3 1/2" 1.44 MB DISCO INTERNO 40 MB (PORTÁTIL)	640 000\$00	OFERTA LIMITADA
AMIGA 500 COM RATO	92 000\$00	
DISCO DE 20 MB COM CONTROLADORA	59 000\$00	
DISCO DE 30 MB COM CONTROLADORA	69 000\$00	
DISCO DE 40 MB COM CONTROLADORA	85 000\$00	

NOTA - TODOS OS PREÇOS COM IVA INCLUIDO

Se conduzir
não beba



278 PHILIPS
CONTOS

P2230/024

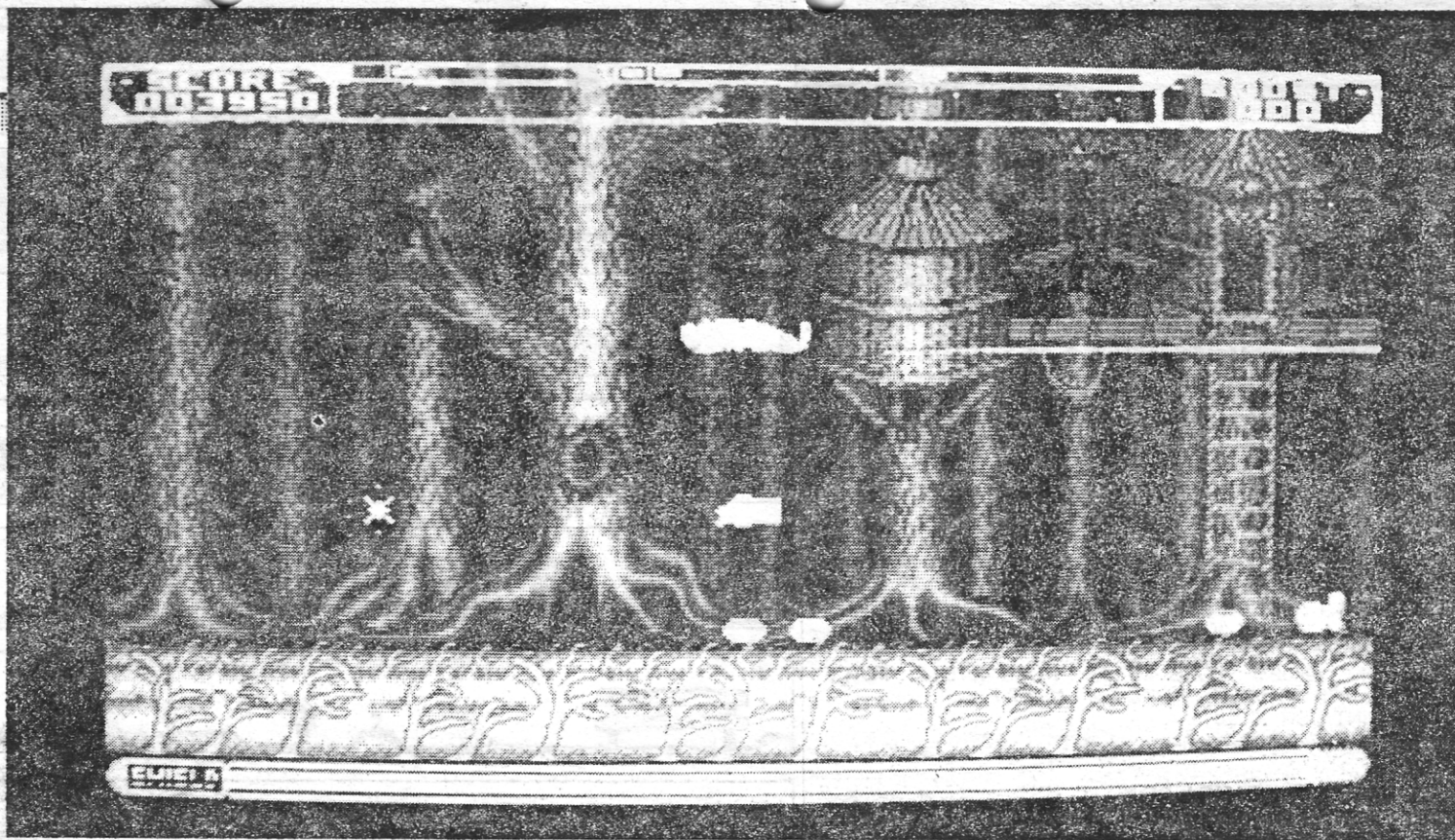
- AT 286/12,5 MHz
- 1 MB RAM
- Hard Disk 20 Mb

- Carta Gráfica VGA
- Monitor VGA
- Teclado
- Mouse



Informática, Electrónica de Consumo,
Formação e Gestão de Bases
de Dados, Lda.

Rua Pascoal de Melo, 81, Loja 16
1100 LISBOA (CENTRO COM. A. C. SANTOS)
Telefone 352 67 70



Anarchy é Defender com cenários de fundo

ANARCHY ACTUALIZA DEFENDER

Título: «Anarchy»
Gênero: Acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

De «Defender», nas arcadas, passou por «Invasion», no Spectrum, e chega agora aos 16 bits sob o nome de «Anarchy».

Tudo isto designa uma mesma coisa, que é afinal a adaptação de um clássico do princípio dos anos 80 e que, por sinal, alcançou um sucesso enorme, com um grupo de adeptos certo e sempre disposto a jogar mais uma moeda.

A variedade de títulos que o original já viu é mostra clara de uma certa anarquia e um «deixa andar» no que toca à reedição do «Defender» e das suas 186 943 variantes, que por serem já uma família muito numerosa receberam a categoria de «shoot'em up» (o tiro-neles, à portuguesa). Talvez por isto mesmo a versão agora chegada ao Amiga e Atari ST tenha recebido o nome de «Anarchy». Um baptismo perfeito.

Os «aliens» já famosos de «Defender» estão lá todos, e foi acrescentado um cenário de fundo que muda com a passagem de nível (mas não tenham muita esperança, porque

não há mais de dez cenários diferentes). Há também três planos de imagem independentes no fundo do ecrã, que fazem um «scroll» muito dinâmico. Mas não há tempo para observar esses pormenores, porque em «Anarchy» é mesmo necessário pôr ordem no caos existente, dando àqueles «pixels» aquilo que eles merecem por perturbar a paz necessária em cada nível.

«Anarchy» é um trabalho da Psygnosis (agora em maré de lançar coisas fracas) que distrai os novatos na matéria (será que os há?) e satisfaz plenamente os fãs (e viciados) de «Defender», que têm agora à disposição na abençoada «intro»

vidas infinitas e armas de borla para tudo.

Graficos: 61%
 Animação: 78%
Som: 59%
Jogabilidade: 74%
Dificuldade: É canja.
Conselho: Recomendado para os apreciadores do original.

68%

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXIX

Electrónica 45

Em colaboração com Commodore Portuguesa Electrónica, S.A., apresenta:

COMMODORE AMIGA 3000

Venha conhecê-lo!

Temos soluções completas (software e hardware) para as suas necessidades com equipamentos Commodore AMIGA

MARQUE UMA DEMONSTRAÇÃO E EXPONHA-NOS O SEU CASO!
FAZEMOS DEMONSTRAÇÕES EM QUALQUER ÁREA ESPECÍFICA!

Preços excepcionais e facilidades de pagamento!

Hardware:
 - Toda a gama Amiga: A500/A2000/A2500/A3000
 - Placa de emulação XT para A500
 - Placa de emulação XT/AT para A2000 e A3000
 - Digitalizadores de imagem e som
 - Controladores MIDI
 - Aceleradores para A500/A2000 e Bridgeboards

Software:
 - Importamos software original
 - Demonstrações de software

Software MULTISOFT para PC (MS-DOS):
 - Software nacional de gestão com assistência e garantia
 - Área Médica - Cirurgia Plástica, Oftalmologia
 - Área de Gestão - Contabilidade, Salários, Stocks, Facturação, Encargamentos, Compras, Gestão de Bancos, Gestão de Caixa
 - Área de Otimização/Boilerplate - Jota, Jola (Otimização)

CURSOS DE FORMAÇÃO Commodore AMIGA - Recomeçam em Outubro - INFORME-SE JÁ

Centro Comercial Torre das Flores, Loja 16 - 2795 Linda-A-Velha - Em frente ao terminal da Camis, Autocarros 48 e 51 - Tel./Fax: 4198759
 Aberto 7 dias por semana, das 10:30 às 23:00 (Encerramento para almoço e jantar)

abc 80386 SYSTEMS

386-33

- FULLY PC AT COMPATIBLE
- CPU INTEL 80386 - 33 MHz
- CLOCK SPEED 33 MHz
- (0/1) WAIT STATE
- RTC/CALENDAR/CMOS W/ BATTERY
- 8 EXP. SLOTS: 6-16 BIT 2-8 BIT
- SOCKET FOR 80387 MAT CO-PROCESSOR

- 2 MEG RAM EXP. UP TO 16 MEG ON BOARD
- 32K CACHE MEM. EXP. UP TO 64K
- HD/CD CONTROLLER INTERLEAVE 1:1
- 1.2 MEG FLOPPY DRIVE OR 1.44 MEG
- PARALLEL / SERIAL PORT
- MONOGRAPHIC CARD (VGA OPT)
- 200 W POWER SUPPLY
- ENHANCED KEYBOARD

PERFORMANCE RATING

- LANDMARK V.99 43.5
- MIPS 5.9
- SUPPORTS NOVELL NETWORK UNIX / XENIX



O INTERESSE NÃO É SÓ NOSSO!
VENHA CONHECER ESTA MÁQUINA
 DO PREÇO E CONDIÇÕES FALAMOS DEPOIS



abc - INFORMÁTICA, LDA.

Rua dos Sapateiros, 160-2.º - 1100 LISBOA - Telef. 32 50 70-347 59 40 - Telex ABCINF 13348 P - Fax 346 22 40

Agentes: **CASA VIOLA**

Lisboa - Rua da Assunção, 67, tels. 32 46 47-32 72 96
 Lisboa - Rua do Carmo, 51-5.º, tel. 32 44 48
 S. João do Estoril - (Junto à Estação), tel. 267 07 33

Setúbal - Largo da Misericórdia, 28, tels. 31428-31432
 Braga - Av. Central, 85-1.º, tels. 74369-72798
 Viseu - Rua Direita, 77, tel. 27664
 Portimão - Rua D. Carlos I, tels. 83653-85670

8 BITS Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

DEPOIS de uma pequena amostra na semana passada voltamos hoje ao material enviado pelo Soft Club, do Bairro do Miradouro, em Catujal, bem próximo de Sacavém. Como se lembrarão, estes leitores de «A Capital» enviaram ótimas dicas e mapas e pediram para trocar correspondência para a morada Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, 8, 2685 Catujal, Sacavém.

Vamos então às dicas:

GARFIELD W. T.

```

10 REM ### DE ###
20 REM ### SOFT CLUB ###
50 REM ### GARFIELD W. T. ###
60 BORDER 1 : INK 5 : PAPER 1 : POKE 23624,9 : CLEAR 27000
70 PRINT " COLOCAR O JOGO "
80 LOAD " " SCREEN $
90 OVER 1 : INK 8 : PAPER 8 : PRINT AT 0,0
100 LOAD " " CODE 30653
110 REM VIDAS INFINITAS
120 POKE 39562,0 : POKE 40753,0 : POKE 40754,0 : FOR F = 51478 TO 51481 : POKE F,0 : NEXT F
130 PRINT USR 30720
    
```

MYTH

```

10 REM ** MAPA DE **
20 REM ** MYTH DE **
30 REM ** **
40 REM ** POR: **
50 REM ** SOFT CLUB **
60 BORDER 0 POKE : 23624,0 : POKE 23693,0 : CLEAR 29999
70 LOAD " " SCREEN $ : LOAD " " CODE 61440 : POKE 62045,0 : RANDOMIZE USR 61504
    
```

RAINBOW ISLANDS

```

100 REM CARREGADOR R. ISLANDS POR: SOFT CLUB
120 BORDER 2 : PAPER 2 : INK 7 : CLS : CLEAR 29999
130 LOAD " " SCREEN $ : LOAD " " CODE VAL " 32768 " : FOR a = VAL " 30000 " TO VAL " 30012 " : READ X : POKE a,x : NEXT a : RANDOMIZE USR VAL " 30000 " : LOAD " " CODE VAL " 41850 " : POKE 65111,0 : RANDOMIZE USR VAL " 41850 "
140 DATA 243, 33, 0, 128, 17, 0, 64, 1, 0, 27, 237, 176, 201
150 REM POKE 53441,0 COM TRANS.
    
```

BARBARIAN

```

30 REM ** CARREGADOR DE : **
45 REM **** BARBARIAN ****
60 REM ** POR SOFT CLUB **
70 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS : CLEAR 24999
80 PRINT " CARREGA O JOGO EM ANDAMENTO E TECLA UMA TECLA " : PAUSE 0
90 LOAD " " CODE
100 POKE 39830,232 : POKE 39831,253
110 FOR N = 65000 TO 65011
120 READ A : POKE N,A
130 NEXT N
140 DATA 175, 195, 50, 104, 146, 198, 50, 105, 146, 195, 102, 237
9000 RANDOMIZE USR 39680
    
```

PARIS DAKAR

```

10 FOR x = 61000 TO 61035
20 READ A : POKE x,A
30 NEXT x
40 RANDOMIZE USR 61000
50 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 64, 49, 254, 255, 17, 0, 164, 205, 86, 5
60 DATA 210, 72, 238, 62, 201, 50, 16, 111, 50, 254, 113, 50, 114, 142, 50, 4, 108, 195, 179, 95
    
```

ROAD BLASTERS

```

10 REM CARREGADOR DE ROAD BLASTERS
20 REM SOFT CLUB
30 PAPER 0 : INK 7 : BORDER 0 : CLEAR 24999 : LOAD " " CODE 25000 : POKE 23658,8 : CLS
40 INPUT "VIDAS INFINITAS?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25155,0 : POKE 25160,0
50 INPUT "FUEL INFINITO?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25164,0
60 INPUT "ARMAMENTO INFINITO?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25167,0
70 INPUT "FASE INICIAL?"; LINE A$: IF LEN A$ THEN LET A=VAL A$-1 : IF A/3 = INT (A/3) THEN POKE 25169,A
80 PRINT ← 0; "POR CASSETE EM ANDAMENTO..." : PAUSE 100 : INK 0 : POKE 23624,0 : CLEAR
90 LOAD " " CODE : RANDOMIZE USR 25000
    
```

R-TYPE

```

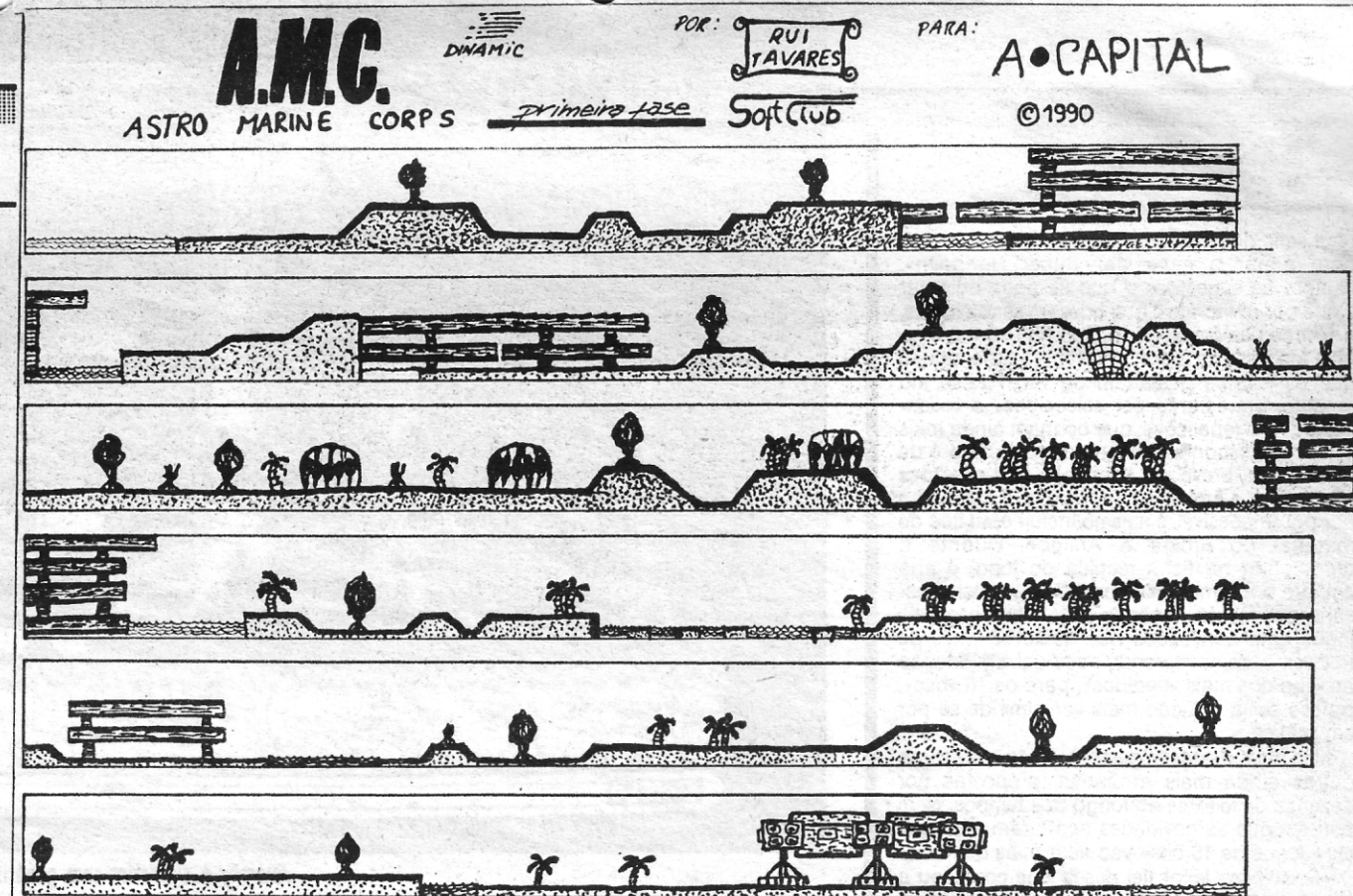
10 REM CARREGADOR R-TYPE
20 REM SOFT CLUB — 90
30 PAPER 0 : INK 7 : BORDER 0 : CLEAR 24999 : LOAD " " CODE 25000 : POKE 23658,8 : CLS
40 INPUT "VIDAS INFINITAS?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25134,0
50 INPUT "CRÉDITOS INFINITOS?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25137,0
60 INPUT "IMUNIDADE TOTAL?"; LINE A$: IF A$(1) <> "S" THEN POKE 25142,0
70 PRINT ← 0; "COLOCAR CASSETE EM ANDAMENTO..." : PAUSE 100 : INK 0 : POKE 23624,0 : CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000
    
```

Mais Dicas

INJURY REPORT — Serve para observarmos os jogadores lesionados (INJURY), o motivo da lesão e o número de semanas que o jogador se irá encontrar lesionado, caso algum jogador for lesionado deve-se contratar o preparador físico e utilizar o melhor tratamento que é o «Light Warrior».

SCOUT REPORT — Serve para mandar investigar aos espíões os jogadores em que estamos interessados (SEND ON MISSION) e para ler o respectivo relatório da investigação (READ LAST REPORT).

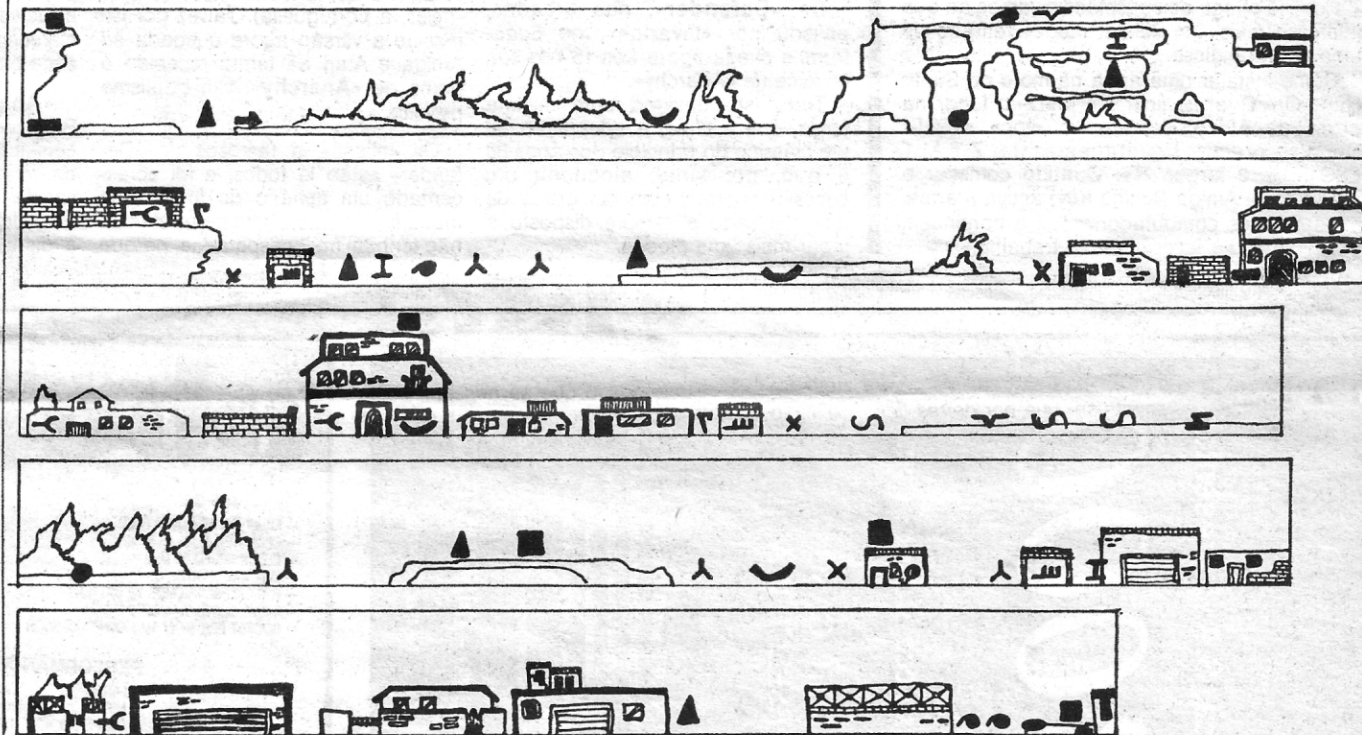
BANK AND LOANS — Serve para observar o dinheiro que possuímos, servindo também para pedir o empréstimo de dinheiro (APPLY FOR LOAN) e pagar o empréstimo (MAKE PART REPAYMENT).



Mapa de RAM ©1990 A CAPITAL

LEGENDA:

- BUDIM DE COMBUSTÍVEL
- NINHO DE RETRALHADORA (LADRO)
- LANÇA MISSEIS
- CAMIÃO
- NINHO DE RETRALHADORA (MINI)
- BUDIM COM VIDA EXTRA
- TANGUE
- NORTEIRO
- CAVALO
- BASE DE SÓLIDOS
- HALICÓPTEROS
- BOMBA DE GARRAFAS
- ALAMBRADA ELECTRIFICADA
- CAMIÃO LANÇA MISSEIS
- VEÍCULO DE TRANSPORTE DE EQUIPAMENTOS
- PROTÓTIPO RAM



GROUND IMPROVEMENTS — Onde podemos observar a actual capacidade do estádio (PRESENT SPECTATOR CAPACITY), o máximo de capacidade do estádio possível que é de 250 000 espectadores (MAXIMUM SPECTATOR CAPACITY), e o custo de aumentar a capacidade, ou seja, por cada 1000 espectadores paga-se £ 200 000. A capacidade pode ser aumentada no (INCREASE SPECTATORS).

- 3.º LEAGUE DETAILS — Que se subdivide em quatro partes.
 - LEAGUE FIXTURES — Onde podemos escolher a divisão e observar os jogos da jornada que se irá realizar.
 - LEAGUE RESULT — Podemos observar nesta parte os resultados da jornada anterior.
 - LEAGUE TABLES — Serve para observar as tabelas classificativas das três divisões.
 - CLUB STATISTICS — Serve para espiar outras equipas.
- 4.º F.A. FIXTURES — Observamos os jogos para a Taça (F.A. CUP), aqui os sorteios dos jogos acontecem só a partir da jornada 18.
- 5.º CONTROL MENU — Serve para gravar (SAVE GAME), colocar cópias (LOAD GAME) e escolher Joystick.
- 6.º QUIT GAME — Serve para desistirmos.
- 7.º CONTINUE — Onde escolhemos a equipa e as diferentes posições dos jogadores no terreno.

NOTA: No final de cada jornada aparece o mercado de transferências disponíveis, duas jornadas depois aparece a possibilidade de compra do jogador para dar tempo aos espíões de espiares os mesmos.

ATENÇÃO: Só aparecem jogadores à venda depois da 8.ª jornada.

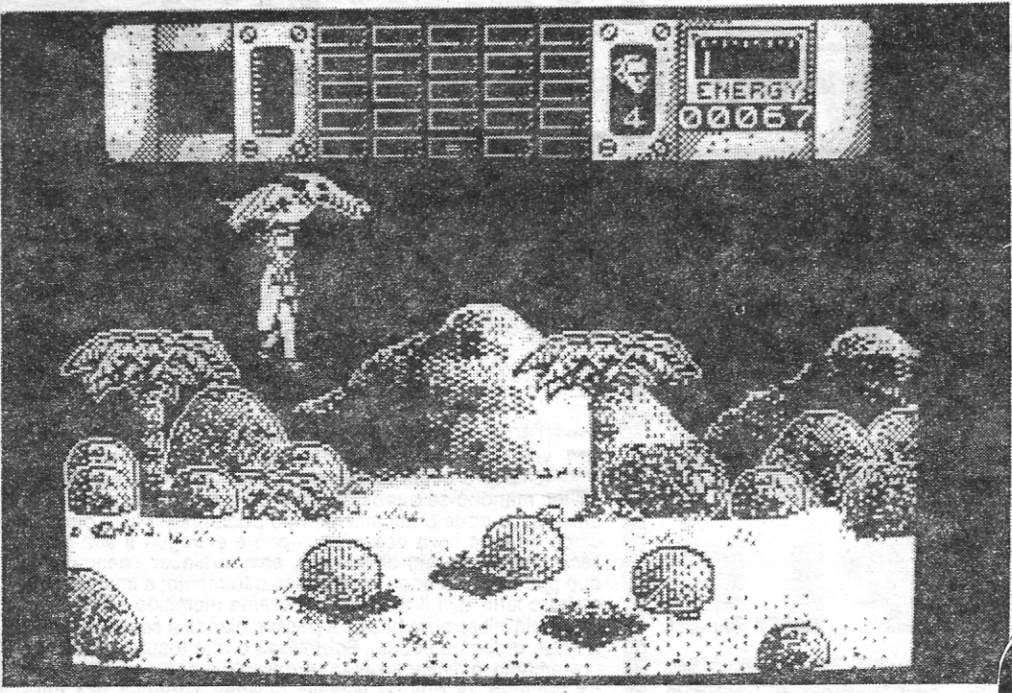
- THOMAS THE TANK ENGINE — Thomas (o nosso personagem) terá de fazer todos os serviços antes do fim-de-semana, cada serviço terá de ser feito antes do fim do dia, evitar outros comboios, evitar perder o carregamento (cuidado com a velocidade), teremos de recorrer a outros caminhos para evitar os objectos que possam estar no nosso trilho, podemos cair do comboio se formos a alta velocidade durante uma curva. É um jogo bastante divertido. Os nossos serviços são:
 - Criança — Praia
 - Medicamentos — Hospital
 - Óleo — Refinaria.
 - Tractor — ponte quebrada
 - Carvão — central eléctrica

MAPA de: BEVERLY HILLS Por: Soft Club ©1990 FASE 4

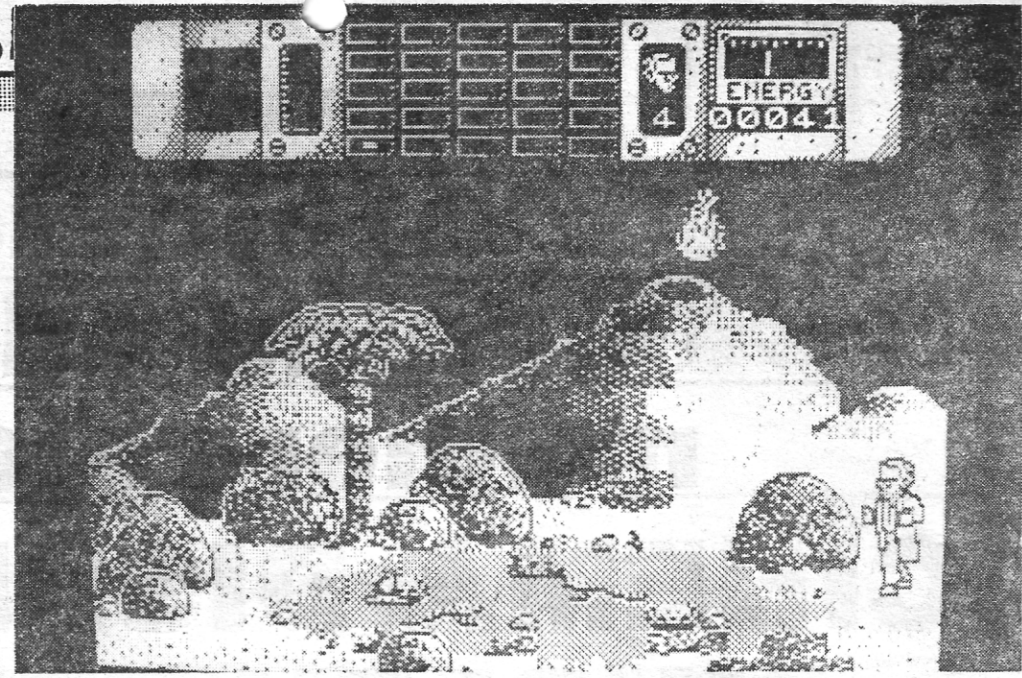
SÍMBOLOS

- X - COELHO NO 1.º NÍVEL
- - FINAL DO 1.º PISO
- - NO 2.º PISO, HABITAÇÃO DO REHEN
- - NO 4.º PISO, HABITAÇÃO DE DOENTE
- - ASCENSOR

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO



Mesmo com cinco cenários por nível, «Time Machine» é difícil de explorar e levar até ao fim. Bem se tenta



É na Pré-História que começa a ser definido o futuro

Título:
TIME MACHINE

CIENTISTA VIAJA EM MÁQUINA DO TEMPO

No começo foi *Kokotoni Wilf* que viajou no tempo. Depois apareceram outros nomes como *Back to the Future*. Agora foi a *Vivid Image* que se lembrou de pegar neste tema algo batido, que continua a aparecer de tempos a tempos.

Toda a história de *Time Machine* se desenrola à volta do professor Patts, um cientista que tem uma obsessão — viajar no tempo e no espaço.

O professor estava a dar os últimos toques na sua máquina do tempo, quando acontece um ataque terrorista (onde é que eu já ouvi isto?). Um engenho explosivo atinge a máquina do tempo e um cristal raro é destruído, atirando o professor para a pré-história. Patts estava preso no passado.

É necessário fazer com que o nosso herói consiga chegar ao presente. Para regressar temos de criar o nosso próprio futuro, in-

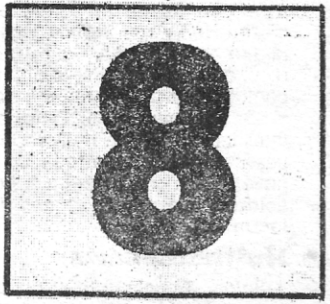
terferindo na evolução das espécies. Por fim é preciso evitar o ataque bombista e salvar a máquina do tempo, dentro de 10 milhões de anos.

Há muito a fazer para tudo correr bem no futuro, se plantarmos uma semente num sítio, mais tarde poderemos utilizar a árvore. Possuímos quatro teletransportadores que poderemos usar em zonas estratégicas do jogo, para mais tarde voltarmos a outros sítios.

Como em todos os jogos, o professor Patts possui uma arma (desta vez é «laser»). É preciso ter cuidado ao usá-la, porque depois de se disparar, tem de se esperar que ela recarregue.

A *Vivid Image* triunfou neste jogo, não na originalidade, mas sim numa maior possibilidade e gama de movimentos, o que obriga a puxar pela cabeça. Um *Back to the Future* com menos quadros, mas mais complexo.

Género: Acção
Gráficos: 9
Movimentos: 8
Dificuldade: 9
Conselho: Se tiver tempo suficiente para o explorar...



POSTO DE VIGIA

O tempo é de uma acalmia estagnante. Sabe-se, presente-se, que por detrás das muralhas tudo se prepara para o grande «boom» do Natal, momento em que as bolsas estão mais aptas a mostrar o fundo (mesmo que isso signifique um cerrar estreito até depois do Carnaval) e a catadupa de jogos embriagará todos ou pelo menos tantos que, no fim da festa, já conscientes, perguntarão: para que é que eu comprei isto?

Agora, porém, o tempo é calmo. Novidades, não há muitas, o que também não afecta uma secção como esta, que trata de temas que, sendo eles próprios de recriação histórica, apresentam uma intemporalidade própria.

Por aqui, entretanto, aproveita-se para falar de coisas novas que já rodam por aí. Por exemplo, a prometida expansão de origem nacional de *Laser Squad* já está disponível no mercado ou, pelo menos, na Softmail, casa cuja morada os mais esquecidos podem encontrar em (inúmeras) edições anteriores deste vosso jornal (no espaço de sábado, é óbvio).

Quebrando o marasmo destes tempos, chegaram ainda alguns títulos que merecerão análise mais detalhada. Agora, em jeito de notícia curta, aprecia-se aqui a oferta, com algumas pistas que podem decidir os mais conhecedores de uma área específica: a estratégia.

Partida com *Battle of the Bulge*, título que não é novo mas que ainda não foi possível situar no panorama dos programas de estratégia lançados para o Spectrum. Com ou sem versão mais antiga, algo que se tirará a limpo buscando os velhos canhenhos, o jogo agora lançado pela CCS é coisa nova, com a assinatura de Steve Thomas (concepção e programação associada à data deste ano de Cristo Nosso Senhor).

O manual, 20 páginas bem recheadas de informação, permite saber do jogo o necessário. Recriação de uma grande ofensiva alemã na zona Oeste da Europa, a Batalha de Bulge saldou-se, na recta final, por um imenso desaire para as forças de uma Alemanha já a caminhar para a derrocada. Foi o próprio «führer», por regra avesso a essas coisas, que aceitou o facto de ter sido derrotado. Do lado alemão, mais de 100 mil soldados mortos, feridos ou aprisionados, eram o sinal evidente da dureza de uma acção militar que, em sucessivas vagas e até ao confronto final, custou aos Aliados cerca de 20 mil mortos e quase 80 mil feridos.

O jogo agora editado pela Computer Cases Simulation, casa que nos tem dado as obras-primas de R. T. Smith, as «maldades» de Ken Wright e algumas outras pedras preciosas permite ao jogador solitário viver a experiência desse conflito de um qualquer dos lados da trincheira. A opção de dois jogadores do programa abre hipóteses nem sempre possíveis neste tipo de simulações históricas.

Steve Thomas fez bem o trabalho de pesquisa e *Battle of the Bulge* parece, numa primeira e muito superficial análise, corresponder às expec-

tativas nele postas desde que se descobriu estar o título em preparação. A precisão das notas do criador do jogo vai até à indicação dos tempos de chegada previstos para os reforços de um e outro lado.

Com uma estrutura visual pouco atractiva quando comparado com o que hoje se faz no mercado, *Battle of the Bulge* peca exactamente por isso e por nada de novo oferecer no plano dos jogos de estratégia. Provavelmente uma viagem atenta pelo jogo permitirá oferecer uma opinião mais coerente, especialmente no capítulo da recriação histórica, mas, azar para Steve Thomas, o seu jogo caiu aqui no Poço ao mesmo tempo que algo que parece ser o melhor de todos os jogos alguma vez desenvolvidos para o Spectrum: *Sim City*.

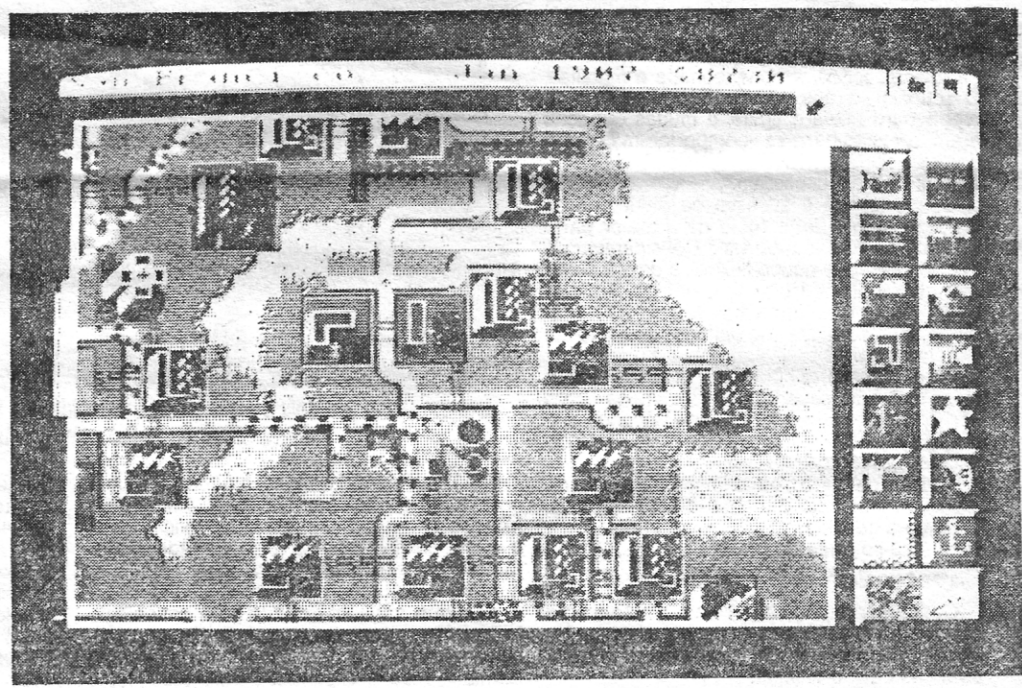
Verdade, as simulações cobrindo a Segunda Guerra Mundial já são tantas que a simples menção do aparecimento de mais uma já cansa. É que, exceptuando raras e honrosas excepções, é tudo muito a mesma coisa. As alternativas não são, todavia, muitas, contam-se pelos dedos. Embora, ultimamente, os dedos comecem, felizmente, a revelar-se poucos. *Vikings*, o velho *Zulu Wars*, *War in Middle Earth*, são exemplos.

A guerra, porém, também cansa. Apetece, muitas vezes, não ter de partir nada, não necessitar de pensar qual a melhor maneira de encurralar o inimigo. É exactamente aqui que *Sim City* entra. Com o selo da Infogrames, casa francesa que aposta em manter uma fama de «coisas estranhas», o jogo tenta o jogador a vestir a pele de um presidente de câmara responsável pela gestão de uma cidade. Criada por ele e, nas versões das máquinas maiores, já existente em base de dados, com exemplos tão difíceis como São Francisco ou o Rio de Janeiro.

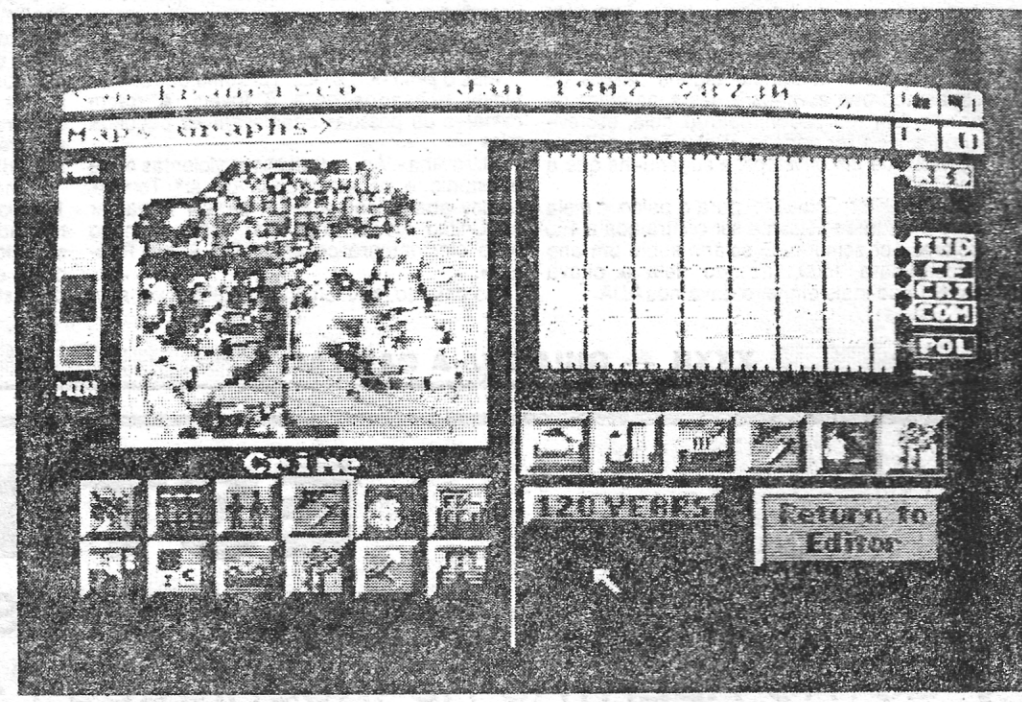
Não é difícil entender a complexidade do mundo que o jogo põe ao alcance do público. Mais do que um brinquedo, *Sim City* é uma cópia das simulações hoje utilizadas no meio científico para testar comportamentos. Análise de incêndios, de terremotos, de outras catástrofes naturais são já feitas com base em simulações de computador. O treino de pilotos de aviões, mesmo o de condução automóvel, são feitos em máquinas que simulam a realidade. Porque não o de gestão de uma cidade?

O que espanta é que o jogo caiba no Spectrum, em 48K, iludindo tudo o que se disse e é regra quando jogos deste tipo surgem nas máquinas de maior memória. E o que espanta ainda mais é que a versão de oito bits funciona perfeitamente. De tal forma que o nosso computador corre há 36 horas, sem descanso, para saber o que sucede a uma cidade feita à sua (dele, minha), medida. Se tudo resultar, nas próximas eleições para a edilidade lisboeta já os monstros das masmorras encontraram o seu candidato...

...O que faz pensar que talvez não fosse mau pôr todos os candidatos à presidência do município em tirocinio. Das promessas à prática vai uma distância imensa.



No Spectrum menos detalhe é esperado, mas o jogo oferece a mesma qualidade estratégica



Sim City, a magia de um jogo diferente, aqui em imagens de 16 bits